

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ADAPTASI
NOVEL FANTASI MOMO**



PERANCANGAN

S. Noor Falah Ng. M

NIM 0911905024

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ADAPTASI NOVEL FANTASI MOMO



PERANCANGAN

S. Noor Falah Ng. M

NIM 0911905024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2016

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ADAPTASI NOVEL FANTASI MOMO diajukan oleh S. Noor Falah Ng, M, NIM 0911905024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn

NIP.19570807 198503 1003

Pembimbing II / Anggota

Ex. Widyatmoko, M.Sn

NIP. 1975071 020050 1 001

Cognate / Anggota

Terra Bajraghosa M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Progam Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

Drs. Baskoro Suryo B, M.Sn

NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

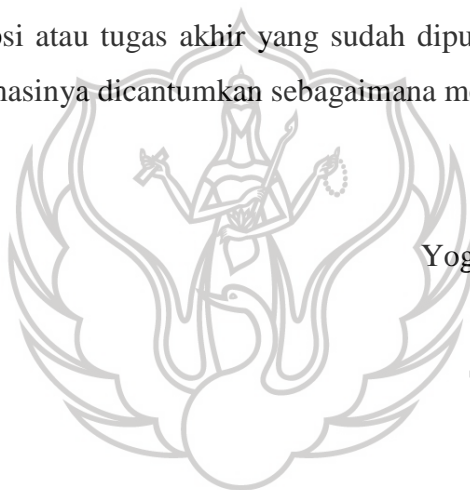
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ADAPTASI NOVEL FANTASI
MOMO**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 31 Maret 2016

S. Noor Falah Ng. M
NIM. 0911905024



*To My Beloved Parent,
Mama and Papa*

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, puji syukur dan rasa terimakasih penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya Tugas Akhir ini.

Karya Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan baik berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Drs. Hartono Karnadi, M. Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Drs. Asnar Zacky, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.
6. FX Widyatmoko, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang juga banyak memberikan masukan selama pengerjaan karya Tugas Akhir.
7. Terra Bajraghosa M,Sn, selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Andi Haryanto, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas bimbingan dan dukungan selama ini.
9. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.
10. Keluarga besar DKV ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan penulis berharap semoga Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Penulis



UCAPAN TERIMAKASIH

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, sesudah kesulitan ada kemudahan...”

(Dari Allah kepada hamba-hambanya melalui Surah Al-Insyirah)

Setelah sekian lama akhirnya kewajiban saya sebagai seorang mahasiswa untuk menyelesaikan Tugas Akhir tertunaikan. Hal ini tak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Melalui tulisan singkat ini ijin saya menyampaikan rasa terimakasih saya secara khusus kepada:

Rasa syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu wa Ta’ala,

Dosen Pembimbing I yang sabar dan baik hati, Pak Aznar Zacky: Terimakasih Pak, setiap kali saya pesimis Bapak selalu percaya sama saya.

Dosen Pembimbing II yang smart dan easy going, Pak Koskow: Terimakasih Pak atas pinjaman buku-bukunya yang bermanfaat.

Bapak Ibu Dosen, teman-teman angkatan 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, Teman-teman KMI ISI Yogyakarta, dan seluruh keluarga besar DKV ISI Yogyakarta yang tak bisa saya sebutkan satu persatu: Manis pahit masa perkuliahan menjadi berarti karena ada kalian. Terimakasih karena sudah menjadi bagian dari kenangan terindah di masa muda.

To my beloved family, Mama Sri Sugiarti dan Papa Ikhsan Mufroil: Thank you very much for your never-ending love and support. Your faith in me gives so much power. Kakak perempuanku S. Fatimah Ng. L dan adik perempuanku S. Noor Fathihah Ng. S: Having sisters is the reason why I don’t need more female bestfriends. Kakak-kakak lelakiku yang keren, kadang-kadang ganteng, kadang-kadang menyebalkan, Hasan Yuwono Yudho Bakti, Husein Amien MJM, dan Halim S. Tabah Purnama: I can’t imagine the way you all guys will mocking me if I couldn’t finish this s***! Somehow the imagination of being humiliated for the rest of my life by all you punks, gives me power to finish this. :p

My new beloved family, Ayah Moch. Nurhadi (Rahimahumullah) dan Bunda Sri Rochayati, Tante Srie Hastuti, Eyang Kakung, Eyang Utu, Adik-adik lelakiku yang pemalu tapi penyayang Fikri dan Hanif: Terimakasih untuk segala cinta dan kasih sayang yang selama ini diberikan. Memiliki kalian sebagai keluarga adalah hadiah terindah dari Allah.

Dan terutama untukmu, wahai diriku di dalam tubuh yang lain, sahabat dan kekasih dunia-akhiratku, sehidup-sesurgaku, Achmad Taufiq Bagus Ramadhan. I would never enough thanking Allah for sending you to my life.

Penulis

S. Noor Falah Ng. M



ABSTRAK

S. Noor Falah Ng. M 0911905024

Perancangan Buku Ilustrasi Adaptasi Novel Fantasi Momo

Membaca novel fantasi kini seolah menjadi bagian dari gaya hidup. *Harry Potter*, *Lord Of The Ring*, *Star Wars*, *Twilight Saga* dan setumpuk judul novel fantasi lainnya sudah tidak asing lagi di telinga sebagian besar orang. Namun akan sangat disayangkan jika novel-novel populer tersebut justru dibaca oleh kalangan masyarakat yang belum cukup umur, semisal anak-anak membaca *Twilight Saga*, padahal *Twilight Saga* bukan bacaan untuk anak-anak karena ceritanya mengandung unsur romansa dan seksual. Namun anak-anak justru tertarik membaca novel tersebut karena mereka latah dan ikut-ikutan saja agar terkesan gaul dan kekinian.

Pada kenyataannya di Indonesia telah banyak diterbitkan buku novel fantasi untuk anak-anak, baik novel yang ditulis oleh penulis Indonesia maupun novel terjemahan. Contohnya adalah novel “MOMO” karya Michael Ende. Novel ini diterbitkan pertama kali pada tahun 1973 dan sudah diterjemahkan ke dalam 40 bahasa termasuk Indonesia. Sayangnya novel ini kurang muncul dipermukaan, padahal bila ditelaah lagi, novel ini mempunyai potensi nilai-nilai moral yang dapat dipetik sekaligus bermanfaat bagi kehidupan dan perkembangan anak dan remaja.

Media visual yang dipilih untuk memopulerkan novel ini adalah media buku ilustrasi. Perancangan ini mewujudkan naskah novel menjadi sebuah buku ilustrasi yang disajikan secara menarik dan sederhana, sehingga sebuah novel tidak tampil secara monoton. Adapun cerita, isi pesan, dan nilai moral dapat sampai kepada pembaca dengan cara yang menyenangkan, selain itu ilustrasi juga menambah nilai estetik yang selaras dengan keindahan ceritanya.

Kata kunci : Novel Fantasi, Ilustrasi, Momo, Michael Ende.

ABSTRACT

S. Noor Falah Ng. M 0911905024

The Design of the Illustrated Book Adapting the Momo Fantasy Novel

Reading a fantasy novel nowadays seems to be a part of the lifestyle. Harry Potter, Lord of the Rings, Star Wars, Twilight Saga and a stack of other fantasy novel titles are already familiar in the ears of most people. However, it would be very unfortunate if these popular novels are read by the parties who have not been mature enough, for example children read the Twilight Saga. In this case, Twilight Saga is not for children because the story contains elements of romance and sexual, yet children are interested in reading the novel to look fashionable and up to date.

In accordance to the situation mention before, in fact in Indonesia, fantasy novels for children have been widely published, both novels written by Indonesian authors and the translated ones. One example is the Michael Ende's Momo. This novel was firstly published in 1973 and has been translated into 40 languages, including Indonesian. Unfortunately, this novel is not recognized by people, but when it is examined again, this novel contains moral values that can be learned as well as beneficial to the lives and development of children and adolescents.

The selected visual media to popularize this novel is illustrated book medium. This design embodies the novel manuscript into an illustrated book which is interesting and simple, so that the novel is not monotonous. As for the story, the message content, and the moral values can be up to the readers in a fun way. Besides, the illustration also adds the aesthetic value that is in harmony with the beauty of the story.

Keywords: Fantasy Novel, Illustration, Momo, Michael Ende.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Keaslian Karya.....	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terimakasih.....	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Perancangan	9
D. Batasan Ruang Lingkup Masalah.....	9
E. Manfaat Perancangan	9
F. Metode Perancangan	10
G. Sistematika Perancangan.....	12

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	13
1. Tinjauan Buku	13
a. Sejarah Perkembangan Buku	13
b. Jenis-jenis Buku	15
1) Kitab Suci.....	16
2) Ensiklopedia.....	16
3) Kamus	17
4) Majalah.....	18
5) Komik.....	18

6) Novel.....	19
2. Tinjauan Novel Fiksi Fantasy	20
a. Jenis-jenis Fiksi Fantasy	21
1) Mythopoeia (<i>High Fantasy</i>).....	21
2) Fairy Tales.....	21
3) <u>Fantasi Kontemporer (<i>Low Fantasy</i> atau <i>Kombinasi Low & High Fantasy</i>)</u>	21
4) <u>Fantasi Anak-anak dan Remaja (<i>Low/Medium/High Fantasy</i>)</u>	22
5) <u>Fantasi Urban (<i>Medium/Low Fantasy</i>)</u>	23
6) <u>Membangun Dunia Baru (<i>High Fantasy</i>)</u>	23
7) <u><i>Animal Fantasy</i></u>	24
3. Ilustrasi sebagai Bagian dari Buku Novel Fiksi.....	25
a. Jenis Gaya Ilustrasi	28
1) Gaya Realis	28
2) Gaya Naturalis.....	29
3) Gaya Dekoratif	30
4) Gaya Kartun	31
5) Gaya Karikatur	31
6) Gaya Surealis	32
b. Fungsi Ilustrasi	33
4. Tinjauan Buku Novel Fantasi MOMO.....	35
a. Buku Novel Fantasi MOMO.....	35
b. Biografi Penulis.....	38
c. Novel Momo dalam Media.	40
1) Film	40
2) Animasi.	42
3) Opera Teater dan Drama Radio.....	44
B. Analisis.....	44
1. <i>What</i>	44
2. <i>Why</i>	45
3. <i>Who</i>	45

4. <i>Where</i>	45
5. <i>When</i>	45
6. <i>How</i>	45
C. Kesimpulan	46

BAB III IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Konsep Perencanaan	46
1. Khalayak Sasaran	46
a. Target khusus	46
b. Target Umum	47
2. Tujuan Kreatif	48
3. Tujuan Kreatif	48
B. Konsep Kreatif	48
1. Struktur Buku	49
2. Tema Cerita	49
3. Setting Cerita	50
4. Spesifikasi	50
5. Penerbit	50
6. Budget	51
7. Proses Pengeditan Naskah	52
8. <i>Storyline</i>	53

BAB IV VISUALISASI

A. Studi Karakter	95
1. Data visual	95
a. Data Visual Momo	97
b. Data Visual Beppo Tukang Sapu Jalanan	99
c. Data Visual Gigi Pemanduwisata	101
d. Data visual Tuan Kelabu	102
e. Data visual Nikola	104
f. Data visual Nino	105
g. Data visual Liliana	107
h. Data visual Tuan Fusi	108

i. Data visual Empu Hora	110
j. Data visual Kassiopeia	111
B. Studi Tipografi	112
C. Study Layout	114
D. Studi warna	120
E. Elemen hias	120
F. Final Design	122
a. Media utama.....	122
1) Cover buku	122
2) Isi buku.....	123
b. Media Pendukung	158
1) Jam Dinding	158
2) <i>Colouring Book</i>	159
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	175
B. Saran.....	175
DAFTAR PUSTAKA	177
LAMPIRAN.....	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Headline</i> Berita Online	3
Gambar 2. Poster Film	4
Gambar 3. Cover Novel buku MOMO terbitan Gramedia Pustaka.....	8
Gambar 4. Cover Buku <i>Hugo Cabret</i> karya Brian Selznick	26
Gambar 5. Ilustrasi dalam Buku <i>Hugo Cabret</i> karya Brian Selznick	27
Gambar 6. Ilustrasi dalam Buku <i>The Diary of Wimpy Kid</i> karya Jeff Kinney.....	27
Gambar 7. Gaya Realis karya S. Noor Falah Ng. M.....	29
Gambar 8. Gaya Naturalis karya Kazuo Oga.....	30
Gambar 9. Gaya Dekoratif.....	30
Gambar 10. Gaya Kartun Disney.....	31
Gambar 11. Gaya Karikatur.....	32
Gambar 12. Gaya Surealis.....	33
Gambar 13. Cover Novel buku MOMO terbitan Gramedia Pustaka.....	35
Gambar 14. Michael Ende.....	38
Gambar 15. Poster Film MOMO	41
Gambar 16. Cuplikan film MOMO.....	41
Gambar 17. Cover DVD animasi MOMO	43
Gambar 18. Cuplikan animasi MOMO.....	43
Gambar 19. Ilustrasi karya Cathy Delanssay	95
Gambar 20. Ilustrasi karya Anne Marie Huggot.....	96
Gambar 21. Ilustrasi karya Jimmy Liao	96
Gambar 22. Anak kecil berambut keriting.....	97
Gambar 23. Cover buku novel MOMO	97
Gambar 24. Cover buku novel MOMO	97
Gambar 25. Alternatif desain Momo	98
Gambar 26. Desain terpilih	98
Gambar 27. Orangtua	99

Gambar 28. Beppo	99
Gambar 29. Orangtua	99
Gambar 30. Alternatif desain Beppo Tukangsapujalanan.....	100
Gambar 31. Desain terpilih Beppo Tukangsapujalanan.....	100
Gambar 32. Pemuda	101
Gambar 33. Pemuda	101
Gambar 34. Alternatif desain Gigi Pemanduwisata.....	101
Gambar 35. Desain terpilih Gigi Pemanduwisata	102
Gambar 36. <i>Man in suit</i>	102
Gambar 37. <i>Man in suit</i>	102
Gambar 38. Alternatif desain Tuan Kelabu	103
Gambar 39. Desain terpilih Tuan Kelabu	103
Gambar 40. Lelaki Gemuk.....	104
Gambar 41. <i>Wreck-it-Ralph</i>	104
Gambar 42. Alternatif desain	104
Gambar 43. Desain terpilih	105
Gambar 44. Japanese Chef	105
Gambar 45. Rattatouille	105
Gambar 46. Alternatif desain	106
Gambar 47. Desain terpilih	106
Gambar 48. <i>Chef on the street</i>	107
Gambar 49. <i>Fat Lady</i>	107
Gambar 50. Alternatif desain	107
Gambar 51. Desain terpilih	108
Gambar 52. Pemuda	108
Gambar 53. Pemuda	108
Gambar 54. Alternatif desain	109
Gambar 55. Desain terpilih	109
Gambar 56. <i>Stylist Oldman</i>	110
Gambar 57. Empu Hora dan Momo	110
Gambar 58. Alternatif desain	111

Gambar 59. Desain terpilih	111
Gambar 60. Kura-kura	111
Gambar 61. Kura-kura kartun	111
Gambar 62. Kura-kura 3D.....	111
Gambar 63. Desain terpilih	112
Gambar 64. Font Heiti TC Light.....	112
Gambar 65. Alternatif desain	112
Gambar 66. Alternatif desain	113
Gambar 67. Alternatif desain	113
Gambar 68. Desain terpilih	114
Gambar 69. Sket Layout	114
Gambar 70. Sket Layout	114
Gambar 71. Sket Layout	114
Gambar 72. Sket Layout	114
Gambar 73. Sket Layout	115
Gambar 74. Sket Layout	115
Gambar 75. Sket Layout	115
Gambar 76. Sket Layout	115
Gambar 77. Sket Layout	115
Gambar 78. Sket Layout	115
Gambar 79. Sket Layout	116
Gambar 80. Sket Layout	116
Gambar 81. Sket Layout	116
Gambar 82. Sket Layout	116
Gambar 83. Sket Layout	116
Gambar 84. Sket Layout	116
Gambar 85 Sket Layout	117
Gambar 86. Sket Layout	117
Gambar 87. Sket Layout	117
Gambar 88. Sket Layout	117
Gambar 89. Sket Layout	117

Gambar 90. Sket Layout	117
Gambar 91. Sket Layout	118
Gambar 92. Sket Layout	118
Gambar 93. Sket Layout	118
Gambar 94. Sket Layout	118
Gambar 95. Sket Layout	118
Gambar 96. Sket Layout	118
Gambar 97. Sket Layout	119
Gambar 98. Sket Layout	119
Gambar 99. Sket Layout	119
Gambar 100. Sket Layout	119
Gambar 101. Sket Layout	119
Gambar 102. Sket Layout	119
Gambar 103. <i>Color Skript</i>	120
Gambar 104. Sulur-sulur botanikal	120
Gambar 105. Sulur-sulur botanikal	121
Gambar 106. Sulur-sulur botanikal	121
Gambar 107. Sulur-sulur botanikal	121
Gambar 108. Sulur-sulur botanikal	122
Gambar 109. Sulur-sulur botanikal	122
Gambar 110. <i>Cover</i> Buku Ilustrasi MOMO	122
Gambar 111. Buku Ilustrasi MOMO	123
Gambar 112. Buku Ilustrasi MOMO	124
Gambar 113. Buku Ilustrasi MOMO	125
Gambar 114. Buku Ilustrasi MOMO	126
Gambar 115. Buku Ilustrasi MOMO	127
Gambar 116. Buku Ilustrasi MOMO	128
Gambar 117. Buku Ilustrasi MOMO	129
Gambar 118. Buku Ilustrasi MOMO	130
Gambar 119. Buku Ilustrasi MOMO	131
Gambar 120. Buku Ilustrasi MOMO	132

Gambar 121. Buku Ilustrasi MOMO	133
Gambar 122. Buku Ilustrasi MOMO	134
Gambar 123. Buku Ilustrasi MOMO	135
Gambar 124. Buku Ilustrasi MOMO	137
Gambar 125. Buku Ilustrasi MOMO	138
Gambar 126. Buku Ilustrasi MOMO	139
Gambar 127. Buku Ilustrasi MOMO	140
Gambar 128. Buku Ilustrasi MOMO	141
Gambar 129. Buku Ilustrasi MOMO	142
Gambar 130. Buku Ilustrasi MOMO	143
Gambar 131. Buku Ilustrasi MOMO	144
Gambar 132. Buku Ilustrasi MOMO	145
Gambar 133. Buku Ilustrasi MOMO	146
Gambar 134. Buku Ilustrasi MOMO	147
Gambar 135. Buku Ilustrasi MOMO	148
Gambar 136. Buku Ilustrasi MOMO	149
Gambar 137. Buku Ilustrasi MOMO	150
Gambar 138. Buku Ilustrasi MOMO	151
Gambar 139. Buku Ilustrasi MOMO	152
Gambar 140. Buku Ilustrasi MOMO	153
Gambar 141. Buku Ilustrasi MOMO	154
Gambar 142. Buku Ilustrasi MOMO	155
Gambar 143. Buku Ilustrasi MOMO	156
Gambar 144. Buku Ilustrasi MOMO	157
Gambar 145. Buku Ilustrasi MOMO	158
Gambar 146. Jam Dinding	159
Gambar 147. Coloring Book MOMO	160
Gambar 148. Coloring Book MOMO	161
Gambar 149. Coloring Book MOMO	162
Gambar 150. Coloring Book MOMO	163
Gambar 151. Coloring Book MOMO	164

Gambar 152. Coloring Book MOMO	165
Gambar 153. Coloring Book MOMO	166
Gambar 154. Coloring Book MOMO	167
Gambar 155. Coloring Book MOMO	168
Gambar 156. Coloring Book MOMO	169
Gambar 157. Coloring Book MOMO	170
Gambar 158. Coloring Book MOMO	171
Gambar 159. Coloring Book MOMO	172
Gambar 160. Coloring Book MOMO	173
Gambar 161. Coloring Book MOMO	174
Gambar 162. Poster Pameran Tugas Akhir	174
Gambar 162. Poster Pameran Tugas Akhir	174



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca novel fantasi kini seolah menjadi bagian dari gaya hidup. *Harry Potter*, *Lord Of The Ring*, *Star Wars*, *Twilight Saga* dan setumpuk judul novel fantasi lainnya sudah tidak asing lagi di telinga sebagian besar orang. Sebenarnya apa yang membuat novel fantasi begitu menarik? Novel fantasi mengundang kita untuk menggunakan imajinasi kita memasuki dunia imajiner yang kadang asing, antah berantah, *magical*. Pada dasarnya, novel fantasi adalah penggabungan dunia kenyataan pada saat ini dengan imajinasi yang digali dari mitos, sejarah suatu negeri, bahkan imajinasi murni temuan sang penulis itu sendiri. Gabungan realita dan imajinasi tersebut dikemas dalam jalan cerita yang mengundang rasa ingin tahu pembaca dengan berbagai petualangan atau misteri-misteri yang harus dipecahkan para tokoh dalam cerita tersebut.

Begitu besarnya daya tarik novel fantasi membuat para pekerja kreatif di dunia perfilman terpikat untuk mengadaptasinya ke layar kaca. Tak jarang pula diterbitkan versi buku ilustrasinya untuk menambah nilai estetik, daya tarik dan membantu para pembaca menerjemahkan apa yang ingin digambarkan penulis dalam novelnya. Saat itulah para pekerja kreatif di bidang komunikasi visual dituntut untuk bekerja keras menggunakan imajinasi mereka guna mewujudkan apa yang digambarkan penulis melalui tarian abjad menjadi wujud nyata yang dapat dirasa panca indera. Hal ini tentunya tidak mudah, mengingat setiap orang memiliki interpretasi dan imajinasi yang berbeda, dan karena itulah dibutuhkan riset yang mendalam sehingga tidak menimbulkan kekecewaan dari target audiens.

Seringkali novel yang diangkat ke layar kaca menjadi lebih populer dan laku keras dibandingkan dengan novel yang tidak difilmkan. Akan sangat disayangkan jika novel yang diadaptasi ke layar kaca justru novel yang kontennya tidak mengandung pesan moral sama sekali bahkan tidak mendidik

dan hanya untuk kepentingan hiburan semata. Contohnya *Twilight Saga*, film yang diadaptasi dari novel karangan Stephenie Meyer ini laku keras di kalangan remaja dan menjadi terfavorit di dunia. Namun film ini banyak mendapat kritikan, baik dari kritikus film maupun masyarakat umum, baik dari sisi cerita, sinematografi, akting pemain, visual efek, dialog dan unsur-unsur lainnya yang dinilai buruk, seperti yang dikutip dari sebuah jurnal maya, (<http://www.lensaindonesia.com/2014/02/25/alasan-kenapa-twilight-tidak-layak-ditonton.html>, akses 19 Februari 2015) “Tidak ada pesan moral. Jika pada kebanyakan film kita akan temukan pesan moral, tapi tidak pada *Twilight Saga*. Tidak ada pesan moral, cerita yang tidak menginspirasi, lebih banyak kebencian dan nafsu, tidak menyenangkan. Kita menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton keempat serinya dan tidak mendapatkan apa-apa. *Twilight* hanya hiburan semata.”

Kepopuleran *Twilight Saga* rupanya menarik minat praktisi film di Indonesia untuk membuat versi tiruannya, sebuah sinetron berjudul “Ganteng Ganteng Serigala” dianggap telah menjiplak *Twilight Saga*.



Gambar. 1: *Headline* Berita Online

(Sumber Dokumentasi: S. Noor Falah Ng. M)

Entah apa yang dipikirkan oleh praktisi pembuat sinetron tersebut sehingga menjiplak film yang banyak dikritik masyarakat karena

keburukannya. Agaknya orang Indonesia memiliki penyakit latah yang cukup akut, semenjak kemunculan sinetron “Ganteng Ganteng Serigala” di layar kaca Indonesia, banyak bermunculan sinetron-sinetron dengan genre serupa, seperti sinetron yang berjudul “Manusia Harimau” dan “Bastian Steel, Bukan Cowok Biasa”.



Gambar. 2: Poster Film

(Sumber: <http://i.infospesial.net/600x315/p/2014/10/sinetron-remaja-yang-ditegur-kpi-selain-ganteng-ganteng-serigala-db2d.jpg>)

Kendati menjadi favorit remaja dan anak-anak (walaupun bukan tontonan untuk anak-anak) seperti versi originalnya, sinetron-sinetron ini rupanya mendapat kecaman dari banyak pihak karena kontennya yang sangat tidak mendidik dan tidak memberi pesan moral apapun. Seperti yang dikutip (<http://www.bersamadakwah.com/2014/10/ini-alasan-kpi-larang-sinetron-ganteng.html>, akses 19 Februari 2015)

’Sabtu (11/10) dijelaskan, sanksi tersebut dijatuhkan oleh KPI, lantaran adanya pelanggaran Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3 & SPS) pada tayangan 16 Agustus 2014.

"Pada episode tersebut sinetron ini menayangkan adegan seorang remaja perempuan melompat ke dalam api serta adegan remaja laki-

laki dan remaja perempuan yang mengenakan seragam sekolah berpelukan di lingkungan sekolah. Padahal, adegan bernesraan dan berpelukan dengan menggunakan seragam sekolah di lingkungan sekolah ini sebelumnya ditemui di tanggal 30 Mei 2014," demikian isi siaran pers.

Beruntung di Indonesia kita memiliki badan pengawasan penyiaran seperti KPI, karena apa yang kita baca, dengar dan kita lihat sesungguhnya berpengaruh terhadap perkembangan psikologi dan perilaku kita. Menurut Effendy (1986: 122), "Pengaruh televisi tidak lepas dari pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan pada umumnya. Bahwa televisi menimbulkan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, sudah banyak mengetahui dan merasakannya, baik pengaruh positif ataupun negatifnya. Acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan persepsi, dan perasaan para penonton. Sehingga mengakibatkan penonton terharu, terpesona, atau latah. Sebab salah satu pengaruh psikologis televisi seakan-akan menghipnotis penonton sehingga mereka seolah-olah hanyut dalam keterlibatan kisah atau peristiwa yang disajikan televisi. Setiap orang akan senang jika menonton tayangan yang disukainya di televisi".

Acara di televisi juga dapat mempengaruhi kecerdasan moral seorang anak. Misalkan ketika melihat suatu adegan dalam sebuah sinetron. Anak melihat pemain sinetron berperilaku kasar terhadap lawan bermainnya seperti memukul atau mencacimaki dengan orang yang lebih tua. Atau pun sebaliknya, pemain sinetron berperilaku baik seperti saling membantu terhadap sesama manusia, peduli terhadap orang yang tidak mampu, maupun bertutur kata yang baik terhadap orang yang lebih tua. Di sinilah kontrol diri seorang anak akan teruji, apakah ia akan membuat keputusan untuk mengikuti perilaku yang dilakukan pemain tersebut atau tidak.

Sungguh menjadi hal yang memprihatinkan apabila tontonan yang seharusnya menjadi konsumsi orang dewasa justru dikonsumsi oleh anak-anak, seperti sebuah berita yang sempat menghebohkan media sosial beberapa minggu lalu mengenai anak kelas 4 SD yang mencurahkan kisah

cintanya di sebuah jejaring sosial dengan cara yang ‘terlalu dewasa’ untuk anak seusianya. Juga munculnya berita anak SMP yang menembak (menyatakan cinta) dan memberi *surprise* ulang tahun untuk kekasihnya yang masih SD.

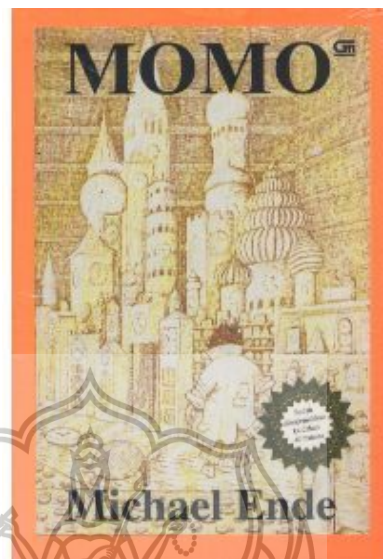
Sebab di atas menggugah hati penulis untuk kembali menelusuri jejak masakecil penulis dan kawan-kawan seusia yang kala itu banyak dihibur dengan novel-novel fantasi yang mengasah imajinasi, sarat akan makna dan pesan moral, seperti *The Little Prince* karya Antoine de Saint- Exupéry, *Pippi Longstocking* karya Astrid Lindgren, dan yang menjadi salah satu favorit penulis, *Momo* karya Michael Ende. Momo adalah seorang anak perempuan kecil, hidup di suatu kota di negeri yang tidak terikat waktu dan tempat. Ia tinggal sendiri di reruntuhan amfiteater di kota tersebut. Namun semua orang menyukainya, padahal dia tak melakukan hal apapun yang istimewa, ia hanya ‘mendengarkan’, hal sepele yang sudah banyak dilupakan orang. Hingga suatu hari kota tersebut didatangi oleh Tuan Kelabu si pencuri waktu.

Novel ini ditulis oleh Michael Ende pada tahun 1973, dan sudah diterjemahkan kedalam 40 bahasa. Sebenarnya novel ini adalah sebuah dongeng cerita anak-anak, namun isinya menggugat dunia orang dewasa dan dunia masa kini. Kutipan yang terkenal dari novel ini adalah:

“Ada suatu rahasia besar yang sangat misterius, namun sekaligus sangat dikenal. Semua orang terlibat, semua orang mengetahuinya, tetapi jarang sekali ada yang pernah memikirkannya. Sebagian besar orang menerimanya begitu saja, tanpa merasa heran sedikit pun. Rahasia itu adalah waktu.

Kita mempunyai penanggalan dan jam untuk mengukur waktu, namun itu tidak berarti banyak, sebab kita semua tahu bahwa satu jam bisa terasa seakan-akan tanpa akhir, tetapi bisa juga terasa bagaikan sekejap mata –tergantung apa yang kita alami selama satu jam itu. Sebab waktu adalah kehidupan. Dan kehidupan berpusat di dalam hati.”

Novel fantasi anak-anak yang isinya begitu sarat makna dan pesan moral, sayangnya buku novel ini hanya sedikit disertai ilustrasi. Novel ini pertama kali diterbitkan di Indonesia pada tahun 2004 oleh penerbit Gramedia.



Gambar. 3: Cover Buku Momo
(<https://blogperihutan.files.wordpress.com/2013/03/2189720.jpg>)

Kendala yang terdapat pada buku Momo adalah kemasannya yang kurang mewakili kualitas isi buku. Karena itulah penulis tertarik untuk merancang ulang buku tersebut dengan menggunakan pendekatan ilustrasi, karena buku ini adalah novel anak-anak maka sangat komunikatif jika ada ilustrasi. Diharapkan perancangan buku ilustrasi ini mampu menambah daya tarik, menambah nilai estetik, membantu menambah minat baca bagi mereka yang tidak gemar membaca melalui ilustrasi yang menarik dari isi buku, sekaligus mampu mengisi kekosongan akan langkanya novel fantasi yang sarat akan makna dan pesan moral belakangan ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi adaptasi novel fantasi Momo yang menarik, artistik, serta mampu memberikan gambaran yang sesuai dengan cerita dan menambah daya tarik dari isi novel tersebut?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan buku ilustrasi adaptasi novel fantasi Momo ini ialah, merancang buku ilustrasi yang mampu memberikan gambaran yang sesuai dengan cerita, menarik, dan artistik sehingga menambah daya tarik dan minat baca dari target audiens.

D. Batasan Ruang Lingkup Masalah

Perancangan ini akan dibatasi berupa perancangan ulang cover, ilustrasi, dan layout sebuah buku novel berjudul Momo karya Michael Ende.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Sebagai alternatif bacaan bagi masyarakat berupa buku novel fantasi yang mengandung nilai moral yang bisa dinikmati tak hanya oleh anak-anak namun juga orang dewasa, karena cerita novelnya sendiri mengandung makna yang begitu dalam sehingga layak untuk dibaca berulang-ulang, bahkan mungkin semakin dewasa kita ketika membacanya, semakin banyak kita menemukan suatu pengertian yang sama sekali baru.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan buku ilustrasi ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang efektif dan edukatif. Selain itu mahasiswa juga dapat berlatih untuk mengaplikasikan apa yang selama ini telah dipelajari di kampus selama bertahun-tahun ke sebuah karya nyata.

3. Bagi Institusi Terkait

Sebagai sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh seluruh pihak institusi dalam pembelajaran topik yang berkaitan sekaligus sebagai wacana yang dapat memperluas pengetahuan.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan Buku Ilustrasi ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode mencakup pencarian data dari kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai sumber pustaka dan dari berbagai media, baik media konvensional cetak maupun internet yang mendukung perancangan ini.

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis menggunakan metode 5W + 1H (*What, Who, When, Why, Where and How*) sebagai dasar untuk objek perancangan, yaitu:

a. What

Apa yang akan dirancang

b. Why

Mengapa perlu dirancang

c. Who

Siapa target audience perancangan ini

d. Where

Di mana perancangan akan dipublikasikan

e. When

Kapan perancangan ini dipublikasikan

f. How

Bagaimana perancangan ini dibuat

Dari metode tersebut diharapkan dapat menentukan pengaplikasian ilustrasi yang menarik, artistik, dan memberi gambaran yang sesuai dengan isi cerita dari novel yang diadaptasi.

G. Skematika Perancangan

